

Lösungen S. 16/17

1 Inhalte einem Text entnehmen und zusammenfassen können

Die JIM-Studie wird durchgeführt, um den Umgang Jugendlicher mit Medien und Informationen zu untersuchen (1 Punkt). Befragt wurden 1 200 Jugendliche (1 Punkt) zwischen zwölf und 19 Jahren (1 Punkt). Die Jugendlichen wurden zwischen Mai und Juli 2016 telefonisch interviewt (2 Punkte). Erhoben wurden die Relevanz verschiedener Möglichkeiten für Jugendliche, Film und Musik zu nutzen sowie Aussagen zur Nutzung von Social Media, der Verwendung von Smartphones in der Schule und privat sowie zu Mobbing im Internet (2 Punkte).

2 Aussagen über einen Text überprüfen können

Aussagen	richtig	falsch
a Wegen des Zusammenwachsens verschiedener Plattformen wurden Medien nicht mehr einzeln betrachtet, sondern mehr Bedeutung auf die Inhalte gelegt.	X	<input type="checkbox"/>
b In den Befragungen wurden ausschließlich die medialen Vorlieben der Jugendlichen abgefragt.	<input type="checkbox"/>	X
c Die Handynutzung wurde separat abgefragt, da dies inzwischen der Hauptzugang zum Internet für Jugendliche ist.	<input type="checkbox"/>	X
d 1200 Jugendliche aus ganz Deutschland wurden in einem kurzen Zeitraum stichprobenartig telefonisch befragt.	X	<input type="checkbox"/>

3 Informationen aus einem Diagramm entnehmen können

Digitales Spielen erreicht jedes Jahr einen neuen Höhepunkt, beispielsweise erlebte die Spielecommunity im Sommer 2016 einen digitalen Hype mit „Pokémon Go“, als reale Sehenswürdigkeiten mit einer virtuellen Spielwelt kombiniert wurden. Bei der Frage, welche Geräte Jugendliche am häufigsten nutzen, zeigt sich, dass 44 % Spiele auf dem Smartphone spielen. Vor allem Mädchen, genau 63 %, nutzen das Smartphone für Onlinespiele. 28 % der Jungen geben an, das Smartphone am häufigsten zu nutzen; etwas mehr Jungen spielen jedoch auf Geräten wie festen Spielkonsolen, Computern oder Laptops. Dabei nutzen 38 % Computer oder Laptops und 29 % feste Spielkonsolen. Tragbare Spielkonsolen scheinen im Smartphone-Zeitalter keine Rolle mehr zu spielen. Nur 2 % geben an, auf diesen zu spielen. Interessant ist, ob die

Nutzung von Tablets ...

Bisher nutzen eher Mädchen ...